

VOLLEY BALL

REPÈRES TECHNIQUES ET PÉDAGOGIQUES¹

1 Une mise en jeu

Le service est le seul moment où l'élève n'est pas en situation de « crise de temps ». Il lance sa balle et frappe le plus fort possible.

Le volley-ball mérite mieux qu'un affrontement stérile entre deux équipes de 6 se réduisant le plus souvent à une bataille de services gagnants ou dehors, et aboutissant à un jeu figé.

Une mise en jeu spécifique peut aider l'élève à se construire dans l'activité parce qu'à ce moment-là, les aléas sont réduits et, il est donc plus facile de poser un problème. La présentation proposée n'est pas à envisager selon une chronologie stricte, mais comme des exemples de situations ayant en commun des consignes touchant seulement à la mise en jeu.

1.1 Organisation pédagogique

- Forme de groupement : par 2 et par affinité.
- Hauteur du filet : en rapport avec la taille des élèves ; on demande à l'élève de se placer pieds au sol, bras tendu vers le plafond, la bande supérieure du filet doit arriver au niveau du poignet.
- Cible : 7 m de profondeur (ligne de basket), 5,50 m de large (ligne qui passe par le poteau). La réduction de la cible augmente le risque de faire sortir la balle lorsque le service est trop fort.
- Aménagement : gymnase type C, 3 terrains dans le sens de la largeur divisés chacun en 2 terrains de 7 m sur 5,50 m, numérotés de 1 à 6.
- Situations : matchs qui durent 6 à 7 minutes. Le but du jeu est de gagner chaque rencontre engageant ainsi les élèves dans la logique duelle. L'équipe qui gagne, change de terrain vers le numéro 1, celle qui perd vers le numéro 6 (système de montantes et descendantes).
- Actions autorisées sur le service : les contres et les attaques, ce qui contraint le serveur à des trajectoires de balle plus hautes, donc à des vitesses de balle moins rapides, ce qui facilite la tâche du réceptionneur.
- Marquage des points : le comptage s'effectue de manière traditionnelle. En cas d'égalité à l'issue des 7 mn, c'est l'équipe qui a marqué le premier point qui « monte » d'un terrain.

¹ E.P.S N° 254 - JUILLET-AOÛT 1995

1.2 Situation 1

- **B**uts : chercher la mobilité ; faire que les élèves se parlent ; construire la cible.

1.2.1 consignes

Avant la mise en jeu, les réceptionneurs se trouvent hors du terrain :

- ils peuvent se placer où ils veulent ;
- ils n'ont le droit de rentrer que lorsque le serveur touche la balle.
- Le service est « normal ».
- 3 touches de balle sont permises par équipe.
- Le contre du service est autorisé.

1.2.2 Ce qu'il y a à découvrir

Les élèves sont obligés de regarder au-delà du filet car le serveur ne doit pas engager tant qu'il y a des joueurs sur le terrain ;

les réceptionneurs doivent être attentifs à la frappe du serveur.

Ils doivent communiquer entre eux (dire « j'ai »), s'ils ne veulent pas se gêner ou laisser tomber la balle.

Ils vont se rendre compte de la surface à défendre et intégrer la notion de cible.

1.3 Situation 2

- But : construire la balle haute « chez moi ».
- Aménagements (dessin 2)

La mise en jeu se fait obligatoirement par une frappe haute à 2 mains, du fond du terrain.

Le serveur a le choix :

- d'envoyer la balle directement ; dès lors il s'expose à un contre, voire une attaque puisque ce mode de frappe pour la mise en jeu n'est pas puissant.
- de faire une passe haute à son partenaire qui, lui, doit obligatoirement envoyer la balle de l'autre côté.
- Le contre du « service » est autorisé.
- 3 touches de balle autorisées entre partenaires (sauf pour la mise en jeu).

1.3.1 Ce qu'il y a à découvrir :

On ne gagne pas facilement l'échange si on envoie la balle directement ; on le perd même souvent.

Pour que le partenaire puisse envoyer la balle de l'autre côté en mettant les adversaires en difficulté, il faut que la passe du serveur sur son partenaire soit haute.

Il vaut mieux :

- être décalé pour voir le terrain adverse, que le partenaire ne soit pas « collé » au filet mais placé à 3 m.

1.3.2 Variante

Sur une mise en jeu « normale », 2 touches de balle au maximum sont autorisées entre partenaires.

1.3.3 Conséquence :

Pour gagner, il faut lever très haut la 1re touche de balle et permettre ainsi à son partenaire de se déplacer.